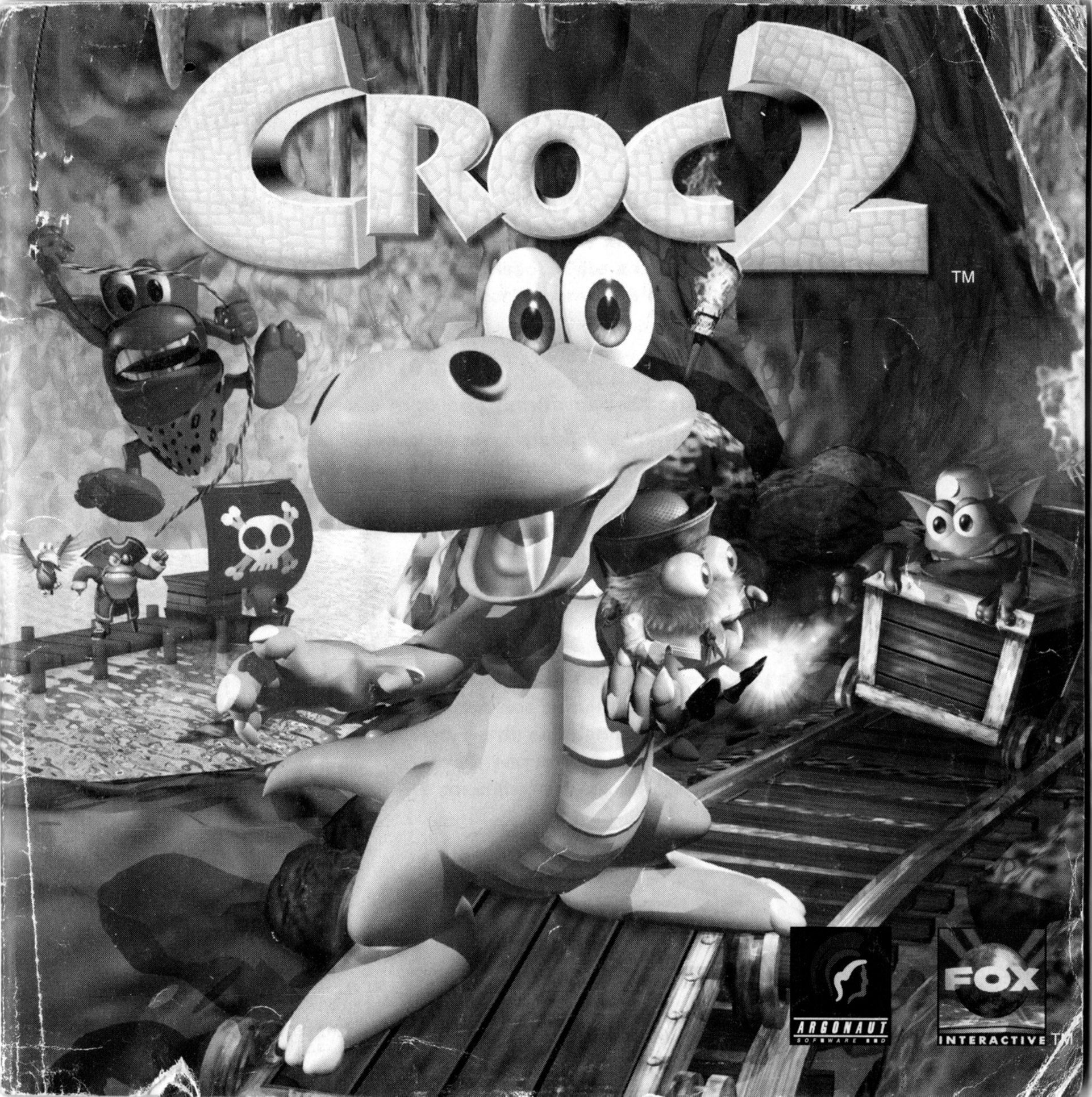

CROC 2
TM
ARGONAUT
SOFTWARE LTD
FOX
INTERACTIVE TM

## Aviso aos proprietários de televisores de projecção

As figuras ou imagens fixas podem causar danos permanentes no tubo de imagem ou marcar o fósforo do CRT (ecrã de televisão). Evite a utilização repetida ou extensiva de jogos de vídeo em televisores de projecção com ecrã de grandes dimensões.

## Aviso em caso de epilepsia

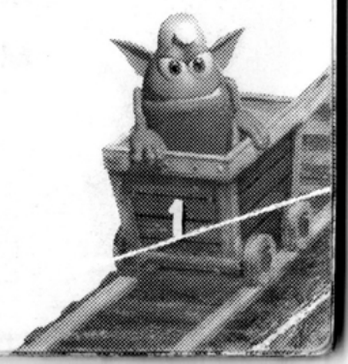
Leia antes de utilizar este jogo ou permitir que as crianças o façam

Algumas pessoas estão sujeitas a sofrer ataques epilépticos ou perda de consciência, quando expostas a certas luzes intermitentes ou padrões de luz.

Essas pessoas podem sofrer um ataque a visualizar imagens na televisão ou a jogar certos jogos de vídeo. Os ataques podem ocorrer ainda que a pessoa não tenha historial médico de epilepsia ou nunca tenha sofrido ataques epilépticos.

Se você ou alguém na sua família alguma vez experimentou sintomas relacionados com epilepsia (ataques ou perda dos sentidos), quando exposto a luzes intermitentes, consulte o médico antes de jogar.

Aconselhamos os pais a controlar a utilização de jogos de vídeo por parte dos filhos. Se você ou o seu filho sentirem algum dos seguintes sintomas: tonturas, visão turva, espasmos oculares ou musculares, perda dos sentidos, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsão, enquanto estiverem a jogar um jogo de vídeo, devem parar IMEDIATAMENTE e consultar o médico.



## Precauções a tomar durante a utilização

- Não se sente demasiado próximo do ecrã, mas sim à distância que o comprimento do cabo permitir.
- Preferencialmente, jogue num ecrã de pequenas dimensões.
- Evite jogar se estiver cansado ou não dormiu o suficiente.
- Certifique-se de que a sala em que está a jogar se encontra bem iluminada.
- Descanse pelo menos 10 a 15 minutos por cada hora de jogo.

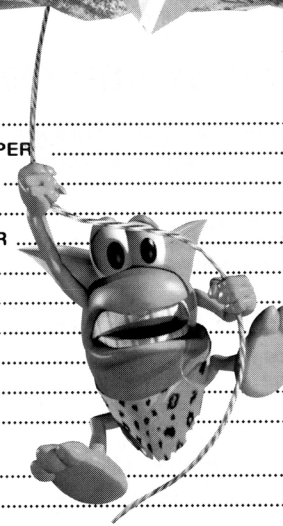
# ÍNDICE


REQUISITOS MÍNIMOS DO SISTEMA ..... 4
OPTIMIZE O SISTEMA ANTES DE EXECUTAR O JOGO ..... 5
O QUE É O DIRECTX®? ..... 6
SUPORTE TÉCNICO ..... 8
PRIMEIROS PASSOS ..... 9
A HISTÓRIA DO CROC ..... 10
MENU PRINCIPAL: INICIAR UM JOGO ..... 12
COMO MOVIMENTAR O CROC ..... 14
- CONFIGURAÇÕES PREDEFINIDAS ..... 14
- MOVIMENTOS BÁSICOS DO CROC ..... 15
- MOVIMENTOS ESPECIAIS DO CROC ..... 16

INFORMAÇÕES NO ECRÃ ..... 20
MENUS OPÇÕES & INTERROMPER ..... 21
- OPÇÕES DE VISUALIZAÇÃO ..... 22
- OPÇÕES DE SOM ..... 26
- OPÇÕES DO CONTROLADOR ..... 27
- OMNIPLAY™ ..... 28

ESTRUTURA DO JOGO ..... 30
- AS TRIBOS GOBBO ..... 30
- LOJA DO PETE ..... 31
- NÍVEIS SECRETOS ..... 31
- NÍVEIS PERDIDOS ..... 31

A-Z DE FUNCIONALIDADES INTERACTIVAS ..... 32
CRÉDITOS ..... 37
SUPORTE TÉCNICO ..... 38

# REQUISITOS MÍNIMOS DO SISTEMA

## Gráficos acelerados por hardware

Processador Intel® PII 200MHz MMX (ou 100% compatível)
Windows© 95/98
32MB de RAM
CD-ROM de 4x velocidades
Placa de som compatível com DirectX™ 7.0
Placa de gráficos compatível com Voodoo™ 1 (3Dfx) ou Direct3D™ 7.0 com 4MB de RAM

## Gráficos gerados por software

Processador Intel PII 266MHz MMX (ou 100% compatível)
Windows 95/98
32MB de RAM
CD-ROM de 4x velocidades
Placa de som compatível com DirectX
Placa de gráficos compatível com DirectX com 4MB de RAM

## Requisitos recomendados do sistema

Processador Intel PII 350MHz MMX ou superior
Windows 95/98
64 MB de RAM
CD-ROM de 8x velocidades
Placa de som SoundBlaster Live!
Placa de gráficos compatível com Voodoo 2 (3Dfx) ou Direct3D com 12MB de RAM



# OPTIMIZE O SISTEMA ANTES DE EXECUTAR O JOGO

Antes de instalar qualquer software, é fundamental que o disco rígido funcione correctamente. Recomendamos uma "gestão doméstica" regular, por meio da execução do ScanDisk e do Desfragmentador do disco.

- O **ScanDisk** procura dados perdidos no disco rígido.
- O **Desfragmentador do disco** garante a organização correcta dos dados. O incumprimento deste procedimento pode ter como resultado a corrupção dos dados.

1. Comece por executar o ScanDisk.
2. Para iniciar o ScanDisk, faça clique com o botão esquerdo sobre o botão **START** (Iniciar) na Barra de tarefas. É apresentado o menu Iniciar.
3. A partir do menu *Iniciar*, seleccione **RUN** (Executar).
4. Em seguida, na caixa de diálogo Run (Executar), escreva **scandisk** e faça clique sobre **OK**.
5. Assim que o programa for iniciado, certifique-se de que seleccionou **THOROUGH** (Exaustivo) na secção *Tipo de teste*. A conclusão do processo em "Thorough" demora algum tempo, mas os resultados valem bem o tempo investido. Certifique-se de que a caixa **AUTOMATICALLY FIX ERRORS** (Corrigir erros automaticamente) foi seleccionada e escolha o disco rígido em que pretende instalar o jogo (por exemplo, C:).
6. Ao concluir todos os processos de configuração, faça clique sobre **START** (Iniciar) para que o programa verifique a unidade e corrija quaisquer erros.
7. Em seguida, execute o Desfragmentador do disco. Para iniciar o Desfragmentador do disco, clique com o botão esquerdo no botão **START** (Iniciar) na Barra de tarefas. É apresentado o menu Iniciar.
8. A partir do menu *Iniciar*, seleccione **RUN** (Executar). Em seguida, na caixa de diálogo RUN (Executar), escreva **DEFRAG** e faça clique sobre **OK**.
9. Tal como com o ScanDisk, seleccione a unidade em que pretende instalar o jogo e faça clique sobre **OK**. Para mais informações sobre optimização do sistema, consulte a secção "Que fazer antes de instalar o jogo" no ficheiro de Ajuda online no CD.

# O QUE É O DIRECTX™?

**Leia esta secção integralmente antes de jogar o CROC 2 ou instalar o DirectX.**

O DirectX faz parte do Windows® 95 e 98; permite ao Windows aceder a determinadas partes do PC a alta velocidade, de forma a ser possível executar os jogos de hoje. À medida que são introduzidas novas tecnologias, tal como a geração seguinte de Aceleradores 3D e de placas de som 3D, o DirectX evolui para suportar estas novas tecnologias. O CROC 2 necessita do DirectX 7.0a, que está incluído no disco do jogo, para instalar se necessário.

Para funcionar correctamente, o DirectX pode necessitar de actualizar os controladores do software para a placa de vídeo, placa de som ou acelerador de gráficos 3D. A utilização de controladores que não suportem o DirectX 7.0a poderá causar problemas a nível de imagem e de som no CROC 2.

Durante a instalação do DirectX 7.0, será verificada a compatibilidade dos controladores da placa de vídeo, da placa de som e do acelerador de gráficos 3D. Se possível, o programa de instalação do DirectX 7.0 irá actualizar automaticamente quaisquer controladores incompatíveis. No entanto, se tiver um novo dispositivo de hardware no sistema ou um modelo menos conhecido, pode ser necessário contactar o fabricante do componente para obter os controladores de software mais recentes com suporte DirectX 7.0.

**Nota Importante:** Durante a instalação do DirectX 7.0, o programa de configuração detecta se os controladores podem ou não ser actualizados com êxito. Se o controlador a ser substituído não tiver sido testado, ou se for provável a ocorrência de problemas durante a substituição do controlador, o programa de configuração envia um aviso. Recomendamos que acate estes avisos.



## Como é que instalo o DirectX 7.0?

Ao instalar o CROC 2, o sistema irá procurar o DirectX. Se não for detectada a versão correcta, ser-lhe-á solicitada a instalação do DirectX 7.0 a partir do CD do CROC 2. Recomendamos que siga os conselhos apresentados no programa de *configuração*.

Se pretender instalar o DirectX 7.0 **após** instalar o CROC 2:

1. Clique em START (Iniciar) na barra de tarefas do Windows, realce FIND (Localizar) e clique em FILES OR FOLDERS (FICHEIROS OU PASTAS).
2. Na caixa denominada NAMED (Com o nome), escreva **dxsetup**
3. Certifique-se de que a caixa LOOK IN (Procurar em) se encontra definida para a letra da unidade do CD-ROM, (por exemplo, a unidade D:) e, em seguida, clique em FIND NOW (Localizar agora).
4. Quando o ficheiro aparecer, clique duas vezes no ícone **dxsetup** na coluna *Name (Nome)*.
5. Quando a janela *DXSetup* aparecer, clique em **Reinstall DirectX** (**Reinstalar DirectX**) para concluir o processo.

## Verificar o sistema!

Para verificar se o seu computador suporta completamente o DirectX 7.0a, execute o DirectX Diagnostics Tool depois de instalar o DirectX7.0.

1. Clique em START (Iniciar) na barra de tarefas do Windows. Em seguida, clique em RUN (Executar).
2. A partir da caixa de diálogo *Run (Executar)*, escreva **dxdiag** e, em seguida, clique em OK

O DirectX Diagnostics Tool proporciona informações acerca dos controladores da placa de vídeo, placa de som e acelerador 3D.

- Para verificar os controladores da placa de vídeo, clique no separador DISPLAY (Ecrã), ou no separador DISPLAY 1 (Ecrã 1) se for caso disso.

- Para verificar os controladores da placa de som, clique no separador SOUND (Som).
- Alguns aceleradores 3D têm o seu próprio separador, denominado DISPLAY 2 (Ecrã 2), por isso poderá ser também necessário verificar este ecrã.

Em cada um destes ecrãs, a secção *Drivers (Controladores)* indica se o controlador suporta o DirectX 7.0, de acordo com a certificação Microsoft.

- Se o controlador for apresentado como 'Certified: Yes' ('Certificado: Sim') o dispositivo suporta o DirectX 7.0a e deverá funcionar correctamente com o CROC 2.
- Se o controlador for apresentado como 'Certified: No' ('Certificado: Não'), o dispositivo não suporta o DirectX 7.0a e podem ocorrer problemas ao executar o CROC 2. Consulte a secção de notas na parte inferior da janela DirectX Diagnostic Tool.
- Os utilizadores do Windows 98 também podem consultar o botão TROUBLESHOOT (Resolução de problemas), acessível a partir do separador MORE HELP (Mais ajuda).

Geralmente, os controladores actualizados que suportam o DirectX7.0a estão disponíveis no fabricante do dispositivo em questão, o que permitirá jogar o CROC 2 sem quaisquer problemas.

Neste caso, sugerimos que contacte o fabricante do dispositivo e que solicite os controladores compatíveis com o DirectX 7.0.

Em regra, estes controladores podem ser obtidos gratuitamente a partir do Web site do fabricante ou através da linha de ajuda do suporte técnico.

## SUPORTE TÉCNICO

Se tiver problemas, pode contactar os Serviços de Apoio ao Cliente - consulte a página 38.



## PRIMEIROS PASSOS

Insira o CD CROC 2 na unidade de CD-ROM.

Se *REPRODUZIR AUTOMATICAMENTE* estiver activado, o programa de lançamento será iniciado após alguns segundos.

Se *REPRODUZIR AUTOMATICAMENTE* estiver desactivado, abra MY COMPUTER (O Meu Computador) e faça duplo clique sobre a unidade de CD-ROM que contém o CD CROC 2. O programa de lançamento deverá ser iniciado após alguns segundos.

Seleccione **INSTALL CROC 2** (Instalar CROC 2). Siga as instruções no ecrã.

Para iniciar o jogo, faça duplo clique sobre o atalho CROC 2 que está localizado no grupo de programas FOX INTERACTIVE; alternativamente, volte a inserir o CD CROC 2 e clique sobre **PLAY CROC 2** (Jogar CROC 2).

Pode desinstalar o croc 2 em qualquer altura, para isso seleccione a opção de **DESINSTALAÇÃO DO CROC 2** que está localizada no grupo de programas FOX INTERACTIVE. Será guiado através do programa de desinstalação.

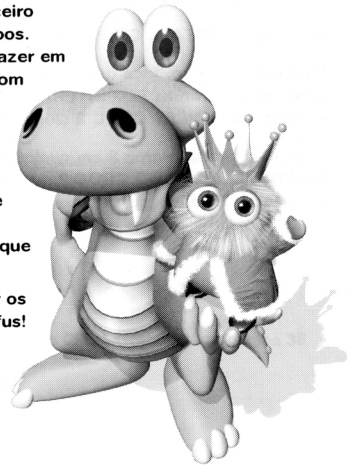
# A HISTÓRIA DO CROC

## Há algum tempo atrás...

Um Crocodilo bebé foi encontrado pelos simpáticos Gobbos, pequenas bolas de pêlo que habitam as ilhas Gobbo.

Rufus, o rei dos Gobbos, adoptou o crocodilo abandonado e, com a ajuda do resto da tribo, criou-o e ensinou-lhe a cultura dos Gobbos.

Tudo corria bem até que um dia, o perverso feiticeiro Barão Dante chegou ao vale habitado pelos Gobbos. Dante era um feiticeiro desprezível que sentia prazer em causar dor e sofrimento aos outros. Aborrecido com a felicidade dos Gobbos, atacou o seu Vale juntamente com Dantinis e fê-los aprisionou-os. O rei Rufus foi capturado pelo próprio Dante e aprisionado numa jaula na Torre do Terror.



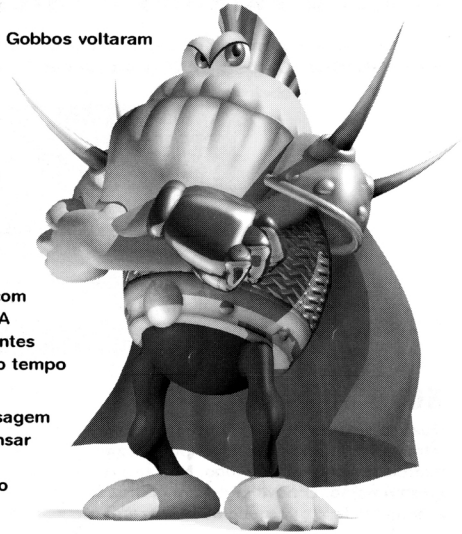
O Croc conseguiu escapar mas ficou sozinho. Ele sabia que tinha que tentar ajudar os Gobbos de todas as maneiras possíveis e, além disso, tinha que salvar o Rei das malhas do Dante.

Após muitas aventuras, o Croc conseguiu libertar os Gobbos, derrotando o Barão e salvando o rei Rufus! Tudo voltou à normalidade no Vale Gobbo e o jovem Croc era o herói de todos!



## No presente

Agora que Dante partiu, o Croc e os Gobbos voltaram à sua vida normal brincando e divertindo-se mas, entretanto, não muito longe, Dantinis conspira o regresso do Barão Dante! Infelizmente um desditoso Gobbo inventor é capturado ao presencia o regresso de Dante.



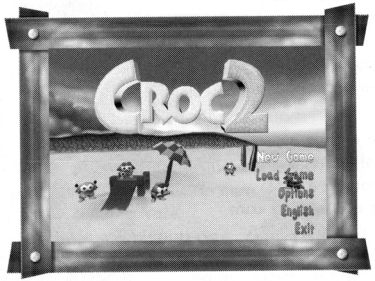
Um dia, quando o Croc estava a brincar na praia, encontrou uma garrafa a seus pés. Agarrou-a e, lá dentro, encontrou uma mensagem com uma pegada de um crocodilo bebé. A mensagem explicava que os remetentes andavam à procura do filho há muito tempo perdido.

Croc ficou espantado! Levou a mensagem ao Rei Rufus que a leu e ficou a pensar consigo; por fim, disse ao Croc que ele precisava de ir a uma terra muito distante onde estavam outros Gobbos que poderiam ajudá-lo a encontrar os pais.

Assim, todos os Gobbos ajudaram a construir um baloiço que poderia catapultar o Croc até à terra distante onde a busca pode começar!

# MENU PRINCIPAL: INICIAR UM JOGO

Este ecrã mostra as seguintes opções **NEW GAME** (Novo jogo), **LOAD GAME** (Carregar jogo), **OPTIONS** (Opções), **LANGUAGE SELECT** (Selecção de Idioma) e **EXIT** (Sair).




## NOVO JOGO

Quando seleccionar esta opção, ser-lhe-á solicitado que introduza um código de três letras para identificar o jogo (por exemplo, as suas iniciais), a progressão é depois guardada nesta slot do jogo. Não se preocupe se já existir um jogo CROC 2 com o mesmo nome. O novo jogo será guardado separadamente.
A progressão é guardada automaticamente sempre que entra num nível.

### Load Game (Carregar jogo)

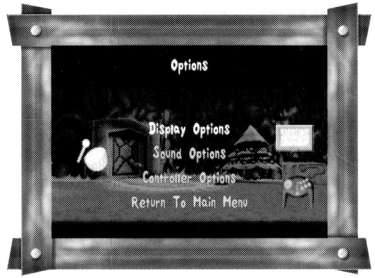
Se já existirem um ou mais jogos CROC 2 guardados anteriormente no computador, pode simplesmente seleccionar um e continuar a partir do ponto onde terminou.



Quando destacar o jogo que pretende carregar, aparece texto que indica o nível de conclusão.

### Options (Opções)

Aqui pode seleccionar **DISPLAY OPTIONS** (Opções de visualização, **SOUND OPTIONS** (Opções de som), e **CONTROLLER OPTIONS** (Opções do controlador) (Consulte *Menus Opções & Interromper* na página 21).




### Selecção de Idioma (Inglês predefinido)

Seleccione esta opção e prima as teclas SETA PARA A ESQUERDA e DIREITA (ou os controlos direccionais do seu controlador) para alterar o idioma do software.

### Exit (Sair)

Seleccione esta opção para sair do jogo.

**Nota**: Também pode sair para o Windows em qualquer ponto do jogo se premir **ALT + F4**, mas irá perder toda a progressão obtida desde que guardou o jogo pela última vez.

# COMO MOVIMENTAR O CROC

## CONFIGURAÇÕES PREDEFINIDAS

| Teclado | Acção | MS Sidewinder |
|---|---|---|
| ↑↓←→ | Desloca o Croc nestas direcções | Consola direccional |
| X | Saltar /acelerar o texto de diálogo | Botão A |
| BARRA DE ESPAÇOS | Atacar/atirar/falar com Gobbo/saltar diálogo | Botão B |
| ENTER ↵ | Utilizar item do inventário | Botão X |
| Z | Colocar câmara por trás do Croc/salto de 180 | Botão C |
| A | Passo para o lado esquerdo | Gatilho esquerdo |
| S | Passo para o lado direito | Gatilho direito |
| Page Up | Seleccionar item anterior do inventário | Botão Y |
| Page Down | Seleccionar item seguinte do inventário | Botão Z |
| Esc/P | Interromper jogo / activar menu | Botão INICIAR |



# MOVIMENTOS BÁSICOS DO CROC

## Andar/correr

Utilize ↑↓←→ para fazer o Croc deslocar-se nessa direcção.

## Saltar

Prima X para fazer o Croc saltar. Pode utilizar esta função para subir para cima de caixas, árvores e rochas, entre outros elementos. Quanto mais tempo mantiver a tecla premida, mais alto o Croc irá saltar. Se premir ↑↓←→ durante o salto, o Croc irá saltar nessa direcção.

## Atacar

O Croc pode atacar de duas maneiras diferentes; a primeira é o ATAQUE DE CAUDA. Premir a BARRA DE ESPAÇOS faz com que o Croc efectue um ATAQUE DE CAUDA. Este ataque é muito útil contra os inimigos mas também pode ser utilizado para bater nos **GONGOS**.
O segundo ataque é o ESMAGAMENTO. Primeiro prima X para fazer o Croc SALTAR e, quando este ainda está no ar, prima X novamente para o fazer cair e ESMAGAR o alvo. (Para além de ferir os inimigos, este movimento irá ajudar o Croc a abrir algumas **Caixas** e outras áreas ocultas.)

**CONSELHO** : Se premir X após o ter premido pela segunda vez, Croc pode partir uma pilha de objectos todos de uma vez!

## Passos laterais

Se o Croc estiver imóvel, premir A o S irá fazer com que ele se desloque para o lado esquerdo ou direito. Se o Croc estiver em movimento, a utilização destas teclas separadamente irá fazer com que ele corra na diagonal e não em frente.

## A mochila do Croc (Inventário)

O Croc pode colocar imensas coisas na mochila mas, inicialmente, esta está vazia. Depois de ter recolhido ou de ter recebido alguns itens, pode utilizar **Page Up** e **Page Down** para ver o conteúdo e, se encontrar algo que pretende que o Croc utilize, basta premir **ENTER**. Alguns itens apenas podem ser utilizados em certos locais por isso poderá ser necessário procurar indícios!

# MOVIMENTOS ESPECIAIS DO CROC

## Subir

O Croc pode subir a algumas paredes (as que estão cobertas de trepadeiras para que ele se possa agarrar). Para o fazer subir, desloque-o para junto de uma parede que tenha trepadeiras e prima ↑. Continue a premir ↑ para o fazer subir mais alto, prima ↓ se quiser que ele desça e prima ← e → se quiser que ele se desloque lateralmente. Se for empurrado (ou se premir SALTAR), o Croc irá soltar-se mas normalmente pode voltar a agarrar-se antes de se afastar demasiado.

## Empurrar

O Croc pode empurrar certas **Caixas** e outros objectos (tais como cubos de gelo gigantes). Para isso basta caminhar na direcção dos cubos e, se for possível empurrá-los, o Croc começará a empurrá-los. Apenas tem que premir ↑.

## Agarrar & lançar

O Croc pode agarrar e carregar objectos na sua nova aventura. Para agarrar um objecto, posicione o Croc sobre o mesmo. Se for algo que o Croc pode agarrar, ele irá segurar o objecto nas mãos. Embora possa SALTAR, o Croc não pode efectuar nenhum dos **Saltos especiais**, ataques ou até correr quando carrega algo. Se premir BARRA DE ESPAÇOS (ATAQUE), ele irá atirar o objecto que está a transportar o mais longe possível.



## Saltos especiais

***Salto triplo***

O Croc pode obter altura extra com este movimento. Prima a tecla X três vezes sucessivamente e mantenha-a premida. Isto faz com que ele se apoie sobre a cauda e salte bastante alto.

***Salto acrobático***

Enquanto o Croc está a correr, prima A **and** S ao mesmo tempo para dar uma cambalhota no ar. Este salto especial vai mais longe do que o salto normal.

***Saltos de gelatina***

Ao saltar para cima de Gelatina, o Croc pode elevar-se até alguns locais especiais aos quais normalmente não poderia aceder. Existem três tipos diferentes de sabores (azul, vermelha e verde) e cada uma pode elevar o Croc a uma altitude diferente (*consulte* **Saltos de gelatina** em **A-Z de funcionalidades interactivas** na página 35).

## Baloiçar nas barras

Para que o Croc utilize as Barras, tem de saltar e agarrá-las. Poderá ser necessário utilizar o TRIPLO SALTO ou o SALTO a partir de uma **Caixa** para as alcançar. Quando o Croc estiver pendurado nas barras, utilize ↑↓←→ para o deslocar.
Se o Croc puder saltar para cima das barras, também pode correr ao longo do topo.

## Nadar

Em algumas áreas o Croc pode nadar, utilize ↑↓←→ para movimentar o Croc tal como o faz sobre terra firme. Também pode premir A (SALTAR) para sair da água e voltar a terra.

**Nota**: Se o Croc estiver a carregar algum objecto, irá deixá-lo cair se saltar para a água ou se cair dentro da água.

## Utilizar veículos

O Croc utiliza muitos veículos diferentes durante a procura. Estes são controlados da seguinte maneira.

***Carro da mina***

Quando o Croc salta para um carro da mina, este começa a andar automaticamente. A utilização de ← e → irá fazer com que o carro da mina se incline para a esquerda e direita, X faz com que o Croc e o carro SALTEM!

***Barco***

← e → guiam o barco para a esquerda e direita, utilize X para acelerar.

***Bola de neve***

Guie a bola de neve com ↑↓←→ mas atenção, esta pode ganhar muita velocidade e torna-se mais difícil controlá-la quando isso acontece. SALTAR funciona como de habitual com a tecla X.

***Balão de ar quente***

Utilize ↑↓←→ para guiar o balão. A tecla X faz com que o balão desça a altitudes mais baixas. Prima SPACEBAR (ATACAR) e o Croc irá deixar cair cubos de gelo que estão no cesto do balão.

***Kart***

← e → controlam o kart para a esquerda e direita. Utilize X para acelerar.

***Hidroplanador***

Utilize ↑↓←→ para controlar o movimento do hidroplanador. ← e → deslocam-no para os lado e ↓ e ↑ inclinam o nariz para cima ou para baixo. Para ganhar altitude, o Croc deve levar o hidroplanador para as bolsas de ar quente ascendentes.



***Avião***

Tal como acontece com o hidroplanador, utilize ↑↓←→ para controlar o movimento do avião. ← e → irão deslocá-lo para os lados e ↓ e ↑ irão inclinar o nariz para baixo ou para cima. X irá disparar as metralhadoras montadas no nariz do avião.

## Baloiçar em cordas

O Croc pode SALTAR (se premir X) para cordas oscilantes para chegar a certos locais. Tem que calcular cuidadosamente quando é que o Croc salta (prima X novamente) para assegurar que este pousa num local seguro.

## Agarrar balões

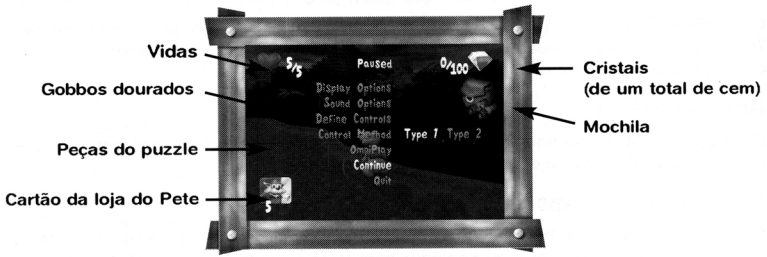
O Croc pode SALTAR (prima X) e agarrar cordas de balões. O balão irá transportá-lo e rebenta quando chega ao destino.

## Utilizar Gobbos mecânicos

Por vezes é possível controlar **Gobbos mecânicos** especiais durante curtos períodos de tempo. Estes podem ser movimentados com ↑↓←→ mas atenção, estes só duram até acabar a corda. Utilize-os para agarrar objectos extra.

# INFORMAÇÕES NO ECRÃ

Aparecem informações no ecrã à medida que mudam (por exemplo, quando apanha **Cristais**, aparece o Contador de cristais) e se, durante o jogo, premir Esc ou P (INTERROMPER) irá visualizar o seguinte:




HEARTS (Vidas) . . . . . .Existentes em reserva HEART POTS (Potes
. . . . . .de saúde, aumentam o segundo número.)

COLOUR CRYSTALS
(Cristais coloridos,de um total
de cinco) . . . . . .Encontrados no nível actual

CRYSTALS (Cristais)
(de um total de cem) . . . . . .Encontrados no nível actual

BACKPACK (Mochila) . . . . . .Item actualmente seleccionado no ..
. . . . . .INVENTORY (Inventário)

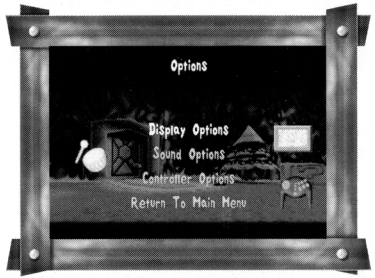
SWAP MEET PETE CARD
(Cartão da loja do Pete) . . . . . .Total de CRYSTALS (Cristais) encontrados
. . . . . .no jogo

GOLDEN GOBBO (Gobbo dourado) . .Estátuas encontradas no jogo

JIGSAW PIECES (Peças do puzzle) . .Encontradas no jogo



# MENUS OPÇÕES & INTERROMPER



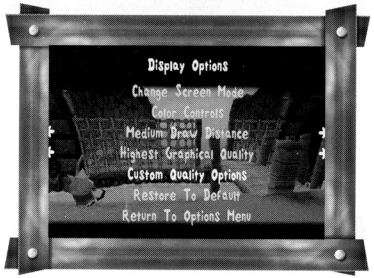

Existem duas maneiras diferentes de aceder às OPÇÕES no CROC 2. Pode seleccionar OPTIONS (Opções) a partir do **menu principal** antes do jogo começar ou pode mudar as opções durante um jogo através de PAUSE MENU (Menu Interromper), este pode ser acedido se premir Esc ou P quando está a jogar (consulte **Informações no ecrã** na página 20).

Em qualquer dos casos, utilize ↑ e ↓ com ENTER para navegar nos menus. Utilize ← e → para se deslocar ciclicamente ou para alterar as opções disponíveis.

Embora o conteúdo dos menus seja mais ou menos o mesmo, há uma ou duas opções específicas que só estão disponíveis a partir das OPÇÕES DO MENU PRINCIPAL ou do MENU INTERROMPER, estas serão registadas abaixo tal como aparecem.

# OPÇÕES DE VISUALIZAÇÃO

**Nota**: Nem todas as opções estão disponíveis em todas as placas gráficas.




## Modo alterar ecrã (apenas OPÇÕES DO MENU PRINCIPAL)

Este menu permite alterar as opções incluindo:

- qual o acelerador de gráficos 3D que está a ser utilizado (caso exista)
- resolução do ecrã
- leque de cores



***Controlador de imagem***

Mostra o controlador de imagem ou o acelerador de gráficos de 3D que está a ser utilizado actualmente, além disso (se tiver mais do que uma placa de gráficos instalada no computador) irá permitir seleccionar aquela que preferir.

***Modos hardware e software***

Permite escolher se pretende utilizar a PLACA ACELERADORA DE GRÁFICOS 3D. Se não tiver uma destas placas, esta opção estará bloqueada.

***Intensidade da cor***

Permite mudar o número de cores que estão a ser apresentadas. 16-bit é o valor recomendado mas a placa que utiliza poderá ser capaz de apresentar cor em 32-bit.

***Resolução do ecrã***

Pode utilizar ← e → para se deslocar ciclicamente através das resoluções de ecrã disponíveis. As escolhas disponíveis podem variar, dependendo das capacidades gráficas do computador e das escolhas que seleccionou no menu **Alterar modo de ecrã**.

***Experimentar modo***

Como precaução, as alterações efectuadas no menu **Alterar modo de ecrã** apenas são implementadas quando esta opção é seleccionada. Tem cinco segundos para decidir se deve aceitar ou rejeitar as últimas alterações. O computador irá voltar automaticamente às definições anteriores após cinco segundos se não escolher ACCEPT (Aceitar) durante este espaço de tempo ou se escolher REJECT (Rejeitar).

## Controlos da cor

Esta opção só será visualizada se o hardware de vídeo suportar esta funcionalidade. Utilize estes controlos para ajustar os valores BRIGHTNESS (Brilho), CONTRAST (Contraste) e GAMMA (Gama) do monitor, conforme achar adequado.

## Definir distância

Esta opção define até que ponto pode ver à distância. Seleccione entre MINIMUM (Mínimo), MEDIUM (Médio), MAXIMUM (Máximo) e FLOATING (Variável). FLOATING DRAW DISTANCE (Distância variável) ajusta-se de acordo com as necessidades do computador.

## Qualidade gráfica

Utilize um dos valores predefinidos (LOW (Baixo), MEDIUM (Médio), HIGH (Alto) ou HIGHEST(Mais alto)); alternativamente, seleccione os seus próprios valores CUSTOM (Personalizados) (através do item de menu **Personalizar opções de qualidade**).

## Personalizar opções de qualidade

A seguinte lista mostra todas as funcionalidades personalizáveis e as várias definições disponíveis que constituem a definição CUSTOM GRAPHICAL QUALITY (Personalizar a qualidade gráfica).

### *Opções gerais*

***Luz (Desligada / Monocromático / A cores)***
Controla se os objectos terão sombras de acordo com as fontes de luz que estão próximas. Desactivar a luz irá desligar a nebulosidade em níveis escuros.

***Composição de cores (Ligada / Desligada)***
Melhora a qualidade visual em cores menos profundas. Pode causar um aspecto granuloso nalgumas circunstâncias.



### *Opções de texturas*

***Texturas filtradas (Ligada / Desligada)***
Quando está activada, esta opção faz com que as texturas tenham um aspecto mais liso. Se a desligar, irá desligar também a opção **Contornos esbatidos**.

***Contornos esbatidos (Ligada / Desligada)***
Quando está activada, esta opção remove ou reduz os contornos pretos que aparecem à volta de alguns objectos quando a opção Texturas filtradas está ligada. Activar esta opção irá ligar a opção Texturas filtradas, caso ainda não esteja activada.

***Correcção de transparência (Ligada / Desligada)***
Corrige um problema em algum hardware (por exemplo, na placa S3 Virge), em que aparecem buracos nalguns objectos que permitem ver através dos mesmos. Não ligue esta opção a não ser que tenha este problema.

### *Opções de transparência*

***Transparência (Ligada/Desligada)***
Activa a transparência simples. Alguns objectos ficarão transparentes. Se desactivar a Transparência, irá desligar também a Nebulosidade translúcida.

***Transparência da textura (Ligada/Desligada)***
Activa a transparência mais complexa. Dependendo da placa de gráficos utilizada, o aspecto de alguns elementos tais como: sombras, nuvens de pó, fumo e estrelas pode melhorar.

***Nebulosidade translúcida (Ligada/Desligada)***
Controla se os objectos distantes diminuem progressivamente ou se aparecem subitamente. Activar a Nebulosidade translúcida irá ligar a **Transparência**, caso ainda não esteja activada.

***Restaurar os valores predefinidos***
Devolve todas as opções de visualização às predefinições.

# OPÇÕES DE SOM

A disposição das seguintes opções é baseada no menu **Opções do som** a partir do ecrã OPÇÕES DO MENU PRINCIPAL. As **Opções do som** do MENU INTERROMPER combina os menus **Altifalantes** e **Controlos do volume**, abaixo indicados, num único ecrã mas não permite aceder ao menu **Sons ambiente**.

## *Controlos do volume*

***Volume do efeito sonoro***
Utilize esta barra deslizante para controlar o volume dos efeitos sonoros do jogo.

***Volume do diálogo***
Utilize esta barra deslizante para controlar os efeitos quando os Gobbos, o Croc e todas as outras personagens estão a falar.

***Volume da música***
Utilize esta barra deslizante para controlar o volume da música no jogo.

***Sons ambiente (apenas OPÇÕES DO MENU PRINCIPAL)***
Esta opção liga e desliga os sons ambiente. Desligar esta opção pode melhorar o desempenho em alguns computadores.

***Altifalantes***
Pode seleccionar Mono, Stereo, Surround (Circundante), Quad, 5.1, ou Headphones (Auscultadores). Escolha a configuração do altifalante que corresponde ao seu computador.

***Restaurar para predefinição (apenas OPÇÕES DO MENU PRINCIPAL)***
Devolve todas as opções de som às predefinições.

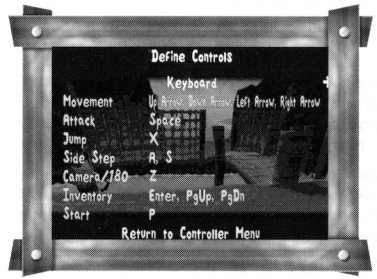


# OPÇÕES DO CONTROLADOR

Esta opção permite redefinir, no MENU INTERROMPER, as teclas do teclado e os botões de quaisquer outros controladores que estejam ligados ao computador; a opção **Definir controlos** aparece, assim como a opção adicional **Métodos de controlo**.

## Definir controlos

Seleccione esta opção para personalizar os controlos do jogo. Consulte a secção **Como movimentar o Croc** na página 14, para visualizar as opções predefinidas para o teclado e para a consola.




A segunda linha a contar de cima apresenta o controlador que está a ajustar (o teclado é sempre apresentado em primeiro lugar). Se estiver ligado ao computador outro tipo de controlador, deve existir uma seta ao lado da palavra **teclado**. Pode utilizar ← e → para percorrer ciclicamente os controladores até os configurar de acordo com as suas preferências. (Consulte também a secção **OmniPlay** na pág. 28).

### *Métodos de controlo (apenas MENU INTERROMPER)*

Altera a forma como o Croc se movimenta relativamente à câmara. Experimente os dois tipos de controlos para saber qual aquele que, na sua opinião, funciona melhor. A função de [Z] também altera o tipo de controlo:

**Tipo 1** - (Predefinição). Premir [Z] rapidamente irá posicionar a câmara por detrás do Croc. Os controladores de jogo analógicos normalmente respondem melhor quando se utiliza o Tipo 1.
**Tipo 2** - Premir [Z] faz com que o Croc dê um salto de 180°. O Croc pode recuar quando prime [Z] .

## OMNIPLAY™

Esta opção só aparece no MENU INTERROMPER e se tiver **pelo menos** um controlador do jogo (para além do teclado) anexado ao computador. Afecta todos os outros controladores anexados mas não o teclado. Se não estiverem presentes outros controladores de jogo, não irá visualizar a opção de menu **OmniPlay**.

CROC 2 é um jogo para um único jogador mas apresenta uma característica exclusiva que permite que mais do que um jogador partilhe o controlo simultâneo do Croc! Isto é particularmente útil se, por exemplo, estiver a ensinar alguém a jogar o CROC 2. Esta funcionalidade é designada por **OmniPlay**.

Em termos simples, **OmniPlay** permite que qualquer controlador de jogo anexado, controle qualquer um ou todos os movimentos do Croc. Existe um menu **OmniPlay** para cada controlador de jogo anexado, para além do teclado. Pode ligar ou desligar cada um dos seguintes controlos independentemente, através do menu **OmniPlay**, para cada controlador.



| | |
|---|---|
| Partilhar movimento | sim/não |
| Partilhar ataque | sim/não |
| Partilhar saltos | sim/não |
| Partilhar passo lateral | sim/não |
| Partilhar câmara | sim/não |
| Partilhar inventário | sim/não |

Isto permite que o utilizador do teclado decida exactamente o nível de controlo que os outros controladores de jogo têm. Os jogadores podem jogar em conjunto, cada um ajuda o Croc a efectuar acções específicas. Pode ligar o número de opções que quiser através deste menu, em qualquer altura durante o jogo.

**Nota**: Não nos deitem as culpas se começarem a brigar sobre quem faz o quê e quando! Lembrem-se de jogar civilizadamente!

# ESTRUTURA DO JOGO

## AS TRIBOS GOBBO

Existem quatro tribos de Gobbos no CROC2: A **Tribo Marinheiro**, a **Tribo Cossaco**, a **Tribo Pré-histórica** e a **Tribo Inca**. Cada uma das tribos tem um certo estilo que se reflecte no ambiente, na aldeia e nas roupas.
Em cada tribo existem **cinco** níveis e **dois** níveis boss. Se o Croc os concluir, o **Pete** pode levá-lo para a tribo seguinte. No entanto, isto pode deixar assuntos por resolver na tribo actual
Cada nível (e partes de alguns níveis boss) tem 100 **Cristais** normais escondidos.

Se o Croc encontrar 50 **Cristais** num nível, será restaurada uma das **Vidas**; se ele encontrar 100 **Cristais**, todas as vidas serão restauradas automaticamente.

Cada nível (mas não níveis de chefes ou secretos) tem **cinco Cristais Coloridos** escondidos e, se o Croc os encontrar todos, pode obter uma estátua de um **Gobbo Dourado**!

Por vezes o Croc é levado para uma secção secreta para recolher o **Gobbo Dourado**, outras vezes este aparece e basta apanhá-lo.
Se o Croc recolher todos os **Gobbos Dourados** na aldeia e derrotar os chefes, ele será capaz de abrir a Porta do Gobbo Dourado por trás da qual existe um nível secreto com uma Peça de Puzzle escondida.



## LOJA DO PETE

O **Pete** tem uma loja em cada uma das aldeias Gobbo e o Croc pode visitá-lo em qualquer altura. Todos os **cristais** que o Croc tenha recolhido são adicionados ao **Cartão da loja do Pete** e podem ser trocados por artigos na loja. A loja do Pete vende **Saltos de gelatina**, **Potes de saúde** e **Gobbos mecânicos**. Estes podem ser utilizados para encontrar coisas giras nos níveis aos quais, normalmente, o Croc não tem acesso.
Se o Croc concluir buscas suficientes numa aldeia, o Pete pode transportá-lo para a seguinte! Também pode levar o Croc para as aldeias onde ele já esteve anteriormente.

## NÍVEIS SECRETOS

Existe um Nível secreto em cada uma das aldeias Gobbo. Encontra-se por detrás de uma **Porta do Gobbo** dourado que só pode ser aberta depois do Croc encontrar todos os **Gobbos Dourados** da aldeia. Escondido em cada **Nível secreto**, encontra-se uma **Peça de Puzzle** e, quando o Croc as tem todas, (uma de cada aldeia totaliza quatro) os **Níveis perdidos** são revelados.

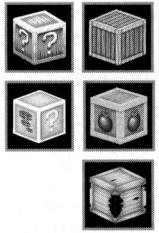
## NÍVEIS PERDIDOS

Os Níveis perdidos são especialmente difíceis e, se o Croc os concluir, o jogo está **100%** concluído!

# A-Z DE FUNCIONALIDADES INTERACTIVAS

## Balões

Existem balões em muitos lugares. O Croc pode agarrá-los e estes irão transportá-lo para outras partes do nível, normalmente são lugares que são difíceis ou impossíveis de alcançar.



## Caixas

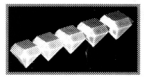
Existem muitas caixas que o Croc irá encontrar. Por vezes contêm **cristais**, outras vezes fazem aparecer plataformas especiais. Algumas caixas velhas desintegram-se quando o Croc se põe em cima delas e algumas explodem. Também existem caixas que o Croc pode empurrar e caixas pequenas com bombas que ele pode apanhar e atirar!

## Subir paredes

O Croc pode subir secções de paredes especiais cobertas por trepadeiras para alcançar áreas mais elevadas.

## Gobbos mecânicos

Estes pequenos Gobbos de corda podem ser muito úteis ao Croc porque podem ir a locais aos quais ele não pode aceder. Devem ser comprados na **loja do Pete** e só podem ser utilizados sobre "marcadores mecânicos" especiais que o Croc irá encontrar em cada nível. Quando estiver posicionado sobre o marcador mecânico, seleccione o Gobbo mecânico que está na mochila do Croc (utilize **Page Down** e **Page Up**) e, em seguida, prima ENTER para o utilizar. Agora pode controlar o Gobbo mecânico até o respectivo temporizador se esgotar. Tente apanhar o maior número de objectos possível! Pode voltar atrás e utilizar outro Gobbo mecânico em qualquer altura, caso lhe tenha escapado alguma coisa.



## Cristais coloridos

Certos níveis têm **cinco** destes cristais escondidos e, quando o Croc encontra todos os **cinco**, aparece um **Gobbo dourado** ou uma bolha transportadora que leva o Croc até um **Gobbo dourado**.

## Cristais

Se o Croc encontrar 50 Cristais num nível, será restaurado um **Coração**. Se o Croc encontrar 100 Cristais num nível, todas as **Vidas** serão restauradas automaticamente. Os cristais recolhidos são adicionados ao **Cartão da loja do Pete**. Pode voltar a jogar os níveis e obter mais cristais, estes serão sempre adicionados ao **cartão**.

## Gobbos dourados

Os Gobbos dourados são encontrados depois de achar os cinco **Cristais coloridos** que se encontram num nível. Irá aparecer o próprio Gobbo dourado ou uma bolha transportadora especial. Tocar a bolha irá levar o Croc para uma secção especial onde ele irá encontrar o Gobbo dourado. O Croc deve encontrar todos os Gobbos dourados numa aldeia para abrir a **Porta do Gobbo Dourado**.

## Porta do Gobbo dourado

Cada aldeia tem uma porta trancada com a imagem de um **Gobbo dourado**. Esta porta só se abre depois do Croc ter encontrado todos os **Gobbos dourados** da aldeia. Por detrás desta porte existe um **Nível secreto** que contém **uma Peça de Puzzle**. O Croc tem que encontrar a **Peça de Puzzle** de cada aldeia e derrotar todos os chefes antes do **Pete** o levar para os **Níveis perdidos**.

## Gongos

O Croc irá encontrar **dois** tipos de Gongos durante o jogo. O primeiro é o **Gongo de guardar** que tem uma imagem da pegada do Croc. Quando o Croc bate num deles com a cauda, irá voltar a este ponto quando perder um **Coração** num outro local do nível. O outro tipo é o **Gongo do Pete**. Quando a cauda do Croc bate num destes, ele é magicamente transportado para fora do nível e regressa à aldeia Gobbo.

## Potes de saúde

Encontram-se em locais secretos e também podem ser comprados na **loja do Pete**. Permitem que o Croc recolha Vidas extra para o protegerem.

## Vidas

O Croc tem várias vidas que o protegem. Sempre que ele é ferido perde uma Vida e pisca. Se encontrar Vidas no nível, pode restaurar aquelas que o Croc perdeu. Se encontrar **50 Cristais** num nível, o Croc irá recuperar uma Vida e se encontrar **100 Cristais**, **todas** as vidas do Croc serão restauradas automaticamente. Se encontrar um **Pote de Saúde** (ou se comprar um na **loja do Pete**), pode recolher Vidas extra e, assim, o Croc pode ser ferido mais vezes.

## Saltos de gelatina

Existem locais nos níveis com um marcador no chão que se assemelham a uma gelatina. O Croc deve comprar Saltos de gelatina **na loja do Pete** e colocá-los aqui para poder saltar e encontrar áreas mais altas. Quando estiver posicionado sobre o marcador, seleccione na mochila do Croc o Salto de gelatina que pretende utilizar (use Page Down **e** Page Up) e, em seguida, prima ENTER para o utilizar.

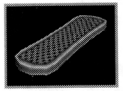
Agora pode saltar até outros locais! Existem três sabores diferentes de saltos de gelatina (Laranja, morangos e lima) que são indicadas pelas cores laranja, vermelho e verde. Os três sabores irão catapultar o Croc para altitudes diferentes. Certifique-se de que utiliza a cor indicada no marcador senão sabe-se lá onde é que o Croc irá parar!

## Peças de puzzle

Estas estão escondidas nos **Níveis secretos** que estão por detrás da **Porta do Gobbo** dourado, em cada aldeia Gobbo. Existe uma Peça de puzzle em cada aldeia, quatro no total. Quando o Croc derrota todos os chefes e encontra todas as peças, o **Pete** pode levá-lo para **Níveis perdidos** para terminar o jogo.

## Chaves

Por vezes existem portas ou jaulas trancadas que o Croc não pode esmagar e abrir. Para as destrancar, é necessário apanhar uma chave e trazê-la para junto da porta ou da jaula.



## Barras

Existem Barras por todo o lado! O Croc pode correr por cima destas ou saltar e baloiçar-se por baixo.

## Cartão da loja do Pete

Este pequeno cartão guarda todos os **cristais** que o Croc encontra na sua busca. Em qualquer altura, este cartão pode ser entregue ao **Pete** para trocar os cristais por artigos da loja, tais como, **Saltos de gelatinas**, **Potes de saúde** e **Gobbos mecânicos.**

# CRÉDITOS

## Fox Interactive

**Produtor**
David Stalker
**Produtor adjunto principal**
Chris Miller
**Produtor adjunto**
Paul Pawlicki
**Director de QA**
David Ortiz
**Chefia de CQ**
Red Magpantay, Ben Borth

**Grupo de Testes da Fox** Aron Ahles, Eric Asevo, Sweet Billy, Francis Choi, Ryan Dowling, Michael Dunn, Judd Hollander, Igor Krinitskiy, Young Park, Don Sexton, Chris Wilson, Daan Wisehart, Brian Zenns
**Agradecimentos especiais**
Priscilla Bourbonnais, James Deverill, Angela Edwards, Joe Finetti, Steve Fitton, Lisa Fox, Andrea Griffiths, Simon Harris, Maria Hernandez, Claudine Joris, Becky Kneubuhl, Tina Kowalewski, Megan O'Brien, Susie Mar, Scott Marcus, Shawn Markert, Moore Design Group, Mel & Shiloh Odom, Paul Provenzano, Jon Richmond, Jamie Samson, Dave Shaw, Gary Sheinwald, Stephanie Yoshimoto.

## Argonaut Software

**Produtores executivos**
**Jez San, Keith Robinson**
**Chefe de equipa e programação**
Lewis Gordon
**Programador principal Anthony Lloyd**
**Artista principal**
Mick Hanrahan
**Desenhador principal**
Nic Cusworth
**Músico principal**
Justin Scharvona
**Programação**
Aaron Fothergill, David McEwen, Jonathan Wolff, Nik Hemmings, Angeline Stromberg
**Programação de ferramentas**
Dan Laufer, James Boulton
**Programação de som**
Richard Griffiths
**Ilustração**
Wayne Billingham, Nathan Burlow, Christophe Moyne, Emma Page
**Animação**
Peter Day, Lisa Springett, Eoin Coughlan, Neil Crosbourne, Owen Jenkins
**Concepção**
Mark Stephenson, Nick Rodriguez
**Música**
Karin Griffin
**Efeitos sonoros**
Adam Fothergill

**Músicos**
Noel Langley: Trombeta, Simon Gosling: Guitarras, Gita Langley: Violino
**Locução**
Jonathan Aris
**Tester principal**
Jake Fearnside
**Agradecimentos especiais**
Simon Keating, Tom Nettleship, John Edelson, Charles Rendell
**Electronic Arts Portugal**
**Gestor de produto e RP:** Jorge Domingos
**Coordenação da tradução de documentos:** Francisco Leitão
**Coordenação dos materiais:** Elixabete Aldama
**Tradução:** Tradoc, Documentação e Serviços, Lda

# SUPORTE TÉCNICO

Se, depois de rever minuciosamente TODOS os procedimentos, ainda encontrar problemas ao executar este software, leia a secção seguinte.

**Importante: Leia esta secção cuidadosamente antes de entrar em contacto telefónico connosco**

Os computadores actuais executam milhões de diferentes combinações de hardware e software.

A seguinte informação **DEVE** ser obtida junto do fabricante do computador ou na documentação incluída **ANTES** de telefonar para a nossa linha de suporte técnico:

(**Nota:** A informação seguinte pode ser obtida directamente do fabricante do computador)

1. A mensagem de erro apresentada quando o problema ocorreu (se existir).
2. Uma lista das especificações da máquina, incluindo:
   Velocidade e marca da CPU
   Memória RAM
   Velocidade e marca do CD-ROM
   Marca da placa de som
   Marca da placa de vídeo
   Placa de rede (se existir)
   Tamanho do disco rígido e espaço disponível
   Versões dos controladores DirectX (consulte as notas de instalação do DirectX)
   Joystick e placa de jogo (se existir)
   Placa aceleradora 3D (se existir)

(Consulte a secção seguinte intitulada "**Como obter a informação necessária**")
Se não for possível localizar a informação acima mencionada contacte o fornecedor ou o fabricante dos componentes.



## Como obter a informação necessária

Utilizadores de Windows®95/Windows®98

1. Clique com o botão direito em **O Meu Computador**.
2. Clique com o botão esquerdo em **Propriedades**.
3. O separador Geral mostra a memória RAM disponível e a marca da CPU, por exemplo, Intel/Cyrix.

**Nota:** O Windows® 95 nem sempre detecta correctamente o chip da Cyrix, pelo que é possível descrevê-lo como um 486.

4. Clique em Gestor de Dispositivos.
5. Clique no símbolo `+` nos dispositivos relevantes, ou seja:

- CD-ROM
- Adaptadores de vídeo
- Controladores de som, vídeo e jogos
- Placas de rede.

É possível visualizar os fabricantes destes dispositivos.

1. A velocidade da CPU pode ser visualizada se reiniciar o computador e ficar atento ao canto superior esquerdo do ecrã. A velocidade da CPU (por exemplo, 166 MHz) é a velocidade do processador de que necessita.
2. Faça duplo clique em "**O Meu Computador**" e, em seguida, clique no símbolo do quadrado para maximizar o ecrã.
5. Clique com o botão esquerdo no disco rígido (**C:**) para verificar o espaço livre disponível e o espaço total no disco instalado no sistema. Feche todas as janelas.

## Serviços online

World Wide Web: http://www.ea.com

## Aviso

A ELECTRONIC ARTS RESERVA-SE O DIREITO DE MELHORAR O PRODUTO DESCRITO NO PRESENTE MANUAL, A QUALQUER ALTURA E SEM NOTIFICAÇÃO.

O PRESENTE MANUAL E O SOFTWARE NELE DESCRITO ESTÃO PROTEGIDOS PELAS LEIS DE COPYRIGHT. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. NENHUMA PARTE DESTE MANUAL OU DO SOFTWARE DESCRITO PODE SER COPIADA, REPRODUZIDA, TRADUZIDA OU REDUZIDA A FORMATO ELECTRÓNICO OU FORMATO DE SUPORTE LEGÍVEL POR MÁQUINA SEM O CONSENTIMENTO PRÉVIO POR ESCRITO DA ELECTRONIC ARTS SOFTWARE, S.L., C/ RUFINO GONZALEZ 23 bis PL 1 LOC 2, 28037 MADRID, ESPANHA.

A ELECTRONIC ARTS NÃO APRESENTA GARANTIAS, CONDIÇÕES OU ALEGAÇÕES QUER EXPRESSAS QUER IMPLÍCITAS RELATIVAS AO PRESENTE MANUAL, SUA QUALIDADE, COMERCIALIZAÇÃO OU ADEQUAÇÃO A QUALQUER FIM EM PARTICULAR. O PRESENTE MANUAL É FORNECIDO "TAL COMO ESTÁ". A ELECTRONIC ARTS APRESENTA CERTAS GARANTIAS LIMITADAS RELATIVAS A SOFTWARE E AO SUPORTE DO SOFTWARE. A ELECTRONIC ARTS NÃO SERÁ, EM CASO ALGUM RESPONSÁVEL POR QUALQUER PREJUÍZO ESPECIAL, INDIRECTO OU CONSEQUENTE.

OS PRESENTES TERMOS E CONDIÇÕES NÃO AFECTAM NEM PREJUDICAM OS DIREITOS ESTATUTÁRIOS DE QUALQUER COMPRADOR NO CASO DO COMPRADOR SER UM CONSUMIDOR QUE ADQUIRE BENS DE OUTRA FORMA QUE NÃO O CURSO DE UM NEGÓCIO.



**Garantia limitada**

A Electronic Arts garante ao comprador original deste produto de software informático que o suporte de gravação em que os programas de software foram gravados está isento de defeitos de material e de utilização por 12 meses após a data da compra. Durante este período, os suportes defeituosos serão substituídos se o produto original for devolvido à Electronic Arts para a morada no verso deste documento, junto com a prova de compra datada, uma descrição dos defeitos, o suporte defeituoso e o remetente.

A presente garantia é em aditamento aos seus direitos estatutários e não os afecta.

A presente garantia não se aplica a programas de software, fornecidos "tal como estão", nem se aplica a suportes que tenham sido sujeitos a utilização incorrecta, deterioração ou desgaste excessivo.

**Devoluções fora da garantia**

A Electronic Arts procederá à substituição de suportes danificados pelo utilizador, limtada aos stocks existentes, por devolução do suporte original juntamente com um Eurocheque ou vale postal no valor de 2500$00 por CD, à ordem de Electronic Arts Lda.
Tenha presente que deve incluir uma descrição detalhada do defeito, o seu nome, morada e, se possível, um número de telefone para onde o possamos contactar durante o dia.

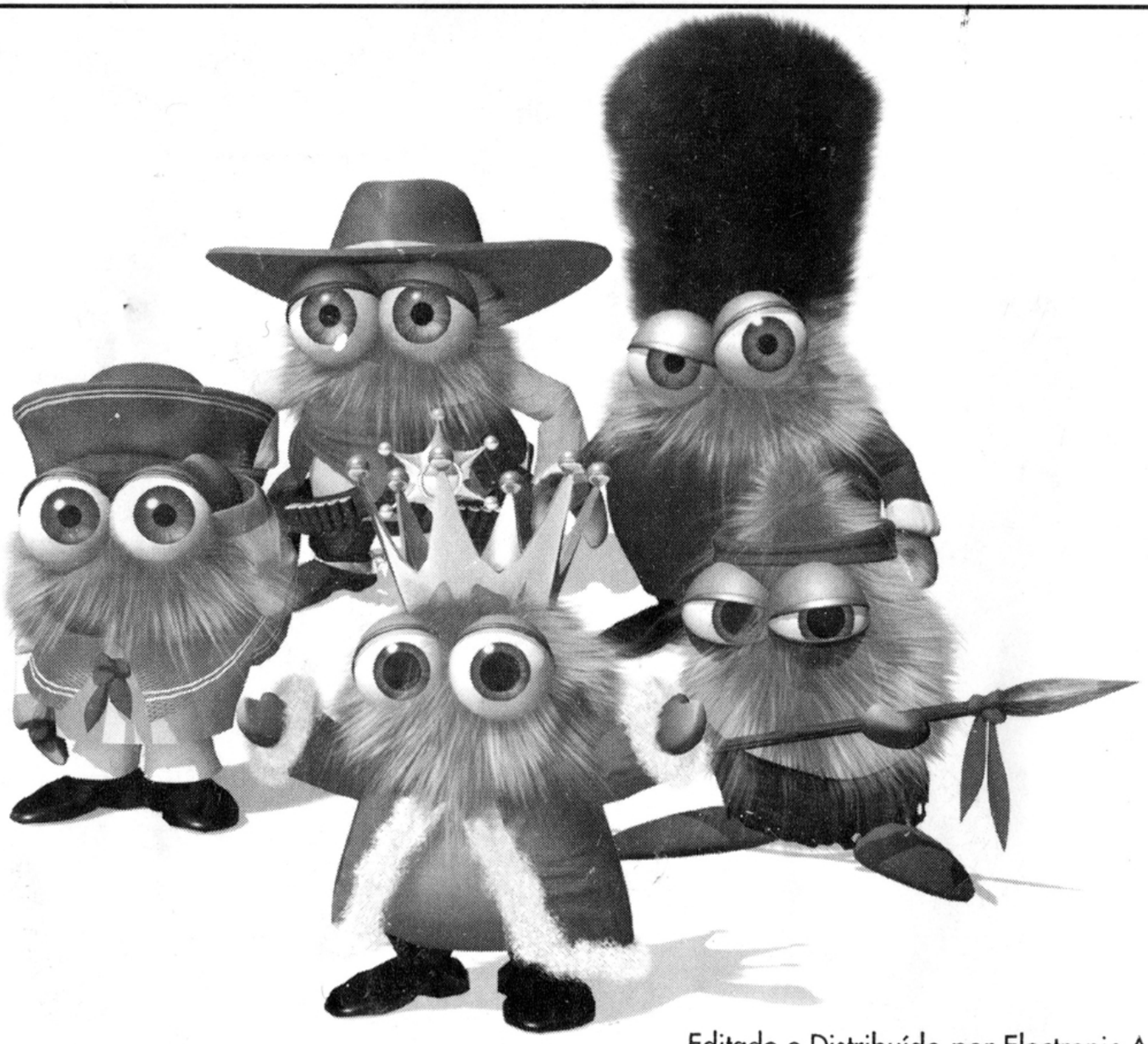
Electronic Arts - Garantia a Clientes, Av Manuel da Maia, 22 - 2º Dto 1150 Lisboa.

Se tiver dúvidas acerca deste produto, o departamento de Apoio a Clientes da Electronic Arts pode ajudá-lo.
Ligue de Segunda a Sexta-Feira entre as 17 e as 21 Horas para o telefone 21 842 46 60.

Se preferir poderá contactar-nos por e-mail através do endereço e_arts.support.poffice@sapo.pt ou por fax através do número 21 842 46 42.

CROC 2 © 1999, 2000 Argonaut Software Ltd. Todos os direitos reservados. Croc2 é uma marca comercial da Argonaut Software Ltd. © 2000 Twentieth Century Fox Film Corporation.OmniPlay é uma marca comercial da Twentieth Century Fox Film Corp. Todos os direitos reservados.Electronic Arts é uma marca comercial ou registada da Electronic Arts nos EUA e/ou noutros países. Window, DirectX e Direct3D são marcas comerciais registadas da Microsoft Corporation registadas nos EUA e noutros países.Intel é uma marca comercial registada da Intel Corporation nos EUA e/ou noutros países.

**www.electronicarts.es**



Editado e Distribuído por Electronic Arts Software,
Edificio Arcade, Rufino González, 23 bis
Planta 1ª Local 2 - 28037 Madrid - Espanha
Serviço de atendimento aos utilizadores
Dias úteis das 17 às 21 H
Tel: 21 842 46 60 - Fax: 21 842 46 42

ELECTRONIC ARTS®

ARGONAUT SOFTWARE LTD

FOX INTERACTIVE™

**www.foxinteractive.com**

CROC 2 © Argonaut Software Ltd, 2000. Todos os direitos reservados. CROC 2 é uma marca registada da Argonaut Software Ltd, 2000. © 2000 Tewntieth Century Fox FIlm Corporation. Fox Interactive e os seus logotipos são marcas comerciais da Twentieth Century Fox Film Corporation.

FXO08901578M